Mensile - Anno VII - N. 68

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 TOP GUN
2 ALIENATION
3 AREE
4 HELI
5 FANTIES
6 BOLLA
7 SOMMERGIBILE
8 OLD CAR
9 FRANA
10 UNDERFLY
11 NOSI
12 SCALE
13 POMPELMO
14 TOP PAJA
15 CAMION
16 PANZER
17 SKOK
18 LOMBRICO
19 TRIAX
20 UFIX
21 MEGA WAR
22 GRACK
23 UOMO ANTICO
24 BOUNTY
25 BISS
26 INCASTRO
27 HEROISM
28 ROLE
29 AIRLAZ
30 ASSALTATORI

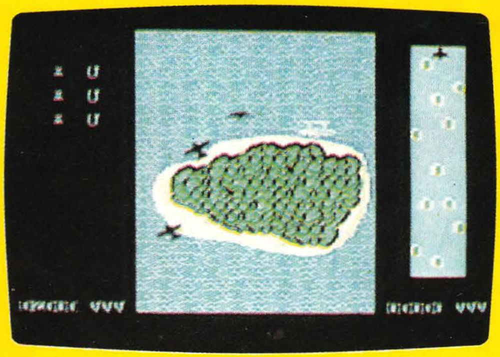
FAST LOADING "BITURBO"

GUERRA E FANTASIA

Poche volte come questo mese la vostra rivista preferita vi ha dato l'occasione di far volare la fantasia ogni oltre limite e di farvi immaginare un mondo fantastico fatto di maschere pazzesche come quella di **Harlequin**, di guerre nucleari come in **Rubicon**, di commandos spietati come gli eroi di **Special Forces** e di antiche storie mai ben spiegate come quelle che animano **Celtic Legends**.
Se poi amate le vicende familiari intrise di sangue e di violenza allora **Bonanza Bros** fa proprio per voi...

HIT PARADE N. 68 - Periodico Mensile - Giugno 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

TOP GUN 000



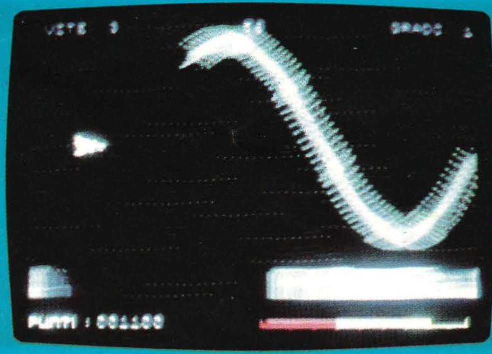
Alba del 1° Maggio 1990: le forze aeree sovietiche hanno attaccato le basi militari americane nell'arcipelago del Mar dei Coralli. Ora i caccia americani si levano in volo per fare vendetta. La guerra dei nervi è ormai finita e la scena è pronta per i primi scontri aerei di una ipotetica guerra fra russi e americani. Eccovi ai comandi di un sofisticato F15 Tomcat con il quale dovrete cercare di portare a termine un numero imprecisato di missioni (una per ogni isola dell'arcipelago) cercando, fra mille evoluzioni e piroette tra le nuvole, di abbattere il maggior numero di aerei nemici. La cosa non vi spaventa minimamente perché siete laureati a pieno punteggio alla Top Gun, la miglior scuola di guerra del mondo! Finalmente potrete mettere in atto tutto ciò che avete appreso confrontandovi con un avversario crudele ed astuto! Le sorti della battaglia sono nelle vostre mani o meglio nel vostro joystick! Buona fortuna! Fate attenzione al caccia bianco, perché abbattendolo apparirà sullo schermo una scritta POW che colpita vi metterà a disposizione una potente bomba in grado di distruggere tutti gli aerei che vi circondano.

TASTI UTILIZZATI

SPARO	inizio partita
SPAZIO	loop
STOP	inserire pausa
JOYSTICK	disinserire pausa
RESTORE	fine partita

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

ALIENATION 045

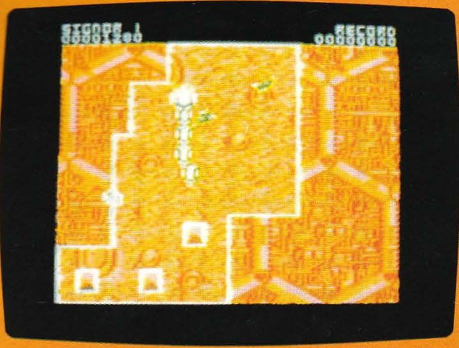


Nella tua perlustrazione di mondi sconosciuti sei arrivato in un asteroide che dopo una dimostrazione di amicizia, ora vuole distruggerti! Devi quindi affrontare innumerevoli squadriglie aliene che incessantemente ti vengono contro e devi distruggere un certo numero di velivoli nemici per ogni livello per poter passare al successivo e così via fino alla libertà! Alla fine di ogni livello devi affrontare un pericolosissimo mostro. A disposizione hai un cannone laser molto potente e la tua abilità di pilota. Fai molta attenzione a non urtare i mezzi nemici poiché l'energia del tuo scudo si esurisce (al termine dell'energia perdi una vita).

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio

AREE

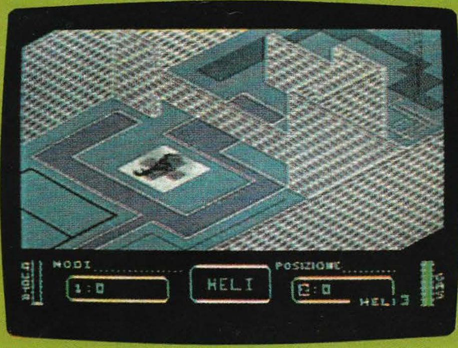


Questo gioco metterà a dura prova la tua abilità e prontezza di riflessi.
Ti muovi sul perimetro del campo di gioco e devi riuscire a chiudere dalle aree allo scopo di completare una certa percentuale dello schermo sufficiente ad accedere al livello successivo.
Sul campo di gioco si muove un serpente che ovviamente devi evitare, l'area che chiudi è quella che non contiene questo serpente. Ricordati che se riesci a chiudere in un'area anche dei bonus hai la possibilità di aumentare notevolmente il tuo punteggio.
Sul perimetro si muovono degli esseri ostili il cui tocco è mortale solo quando sei in movimento.
Fai attenzione al tempo che scorre inesorabile perché quando sarà scaduto si esaurirà anche lo schermo protettivo a tua disposizione ed il tocco dei nemici diventerà mortale anche quando sarai fermo.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
TASTI	
SPARO	inizio partita

HELI

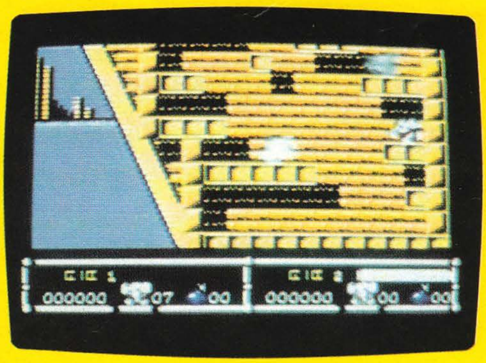


Una specie di Zaxxon in cui all'astronave stellare è stato sostituito un elicottero dalle prestazioni super che però richiede anche piloti super che sappiano cavarsela in mezzo alle rovine di una fortezza galattica in cui lo schianto mortale è cosa facilissima. I rotori dell'elicottero cominciano a girare. Salta sul velivolo e comincia a pregare...

TASTI UTILIZZATI
PORTA 1 e 2

ALTO/BASSO	altitudine
SIN/DEX	direzione
FUOCO	accelera
SHIFT LOCK	autopilota scanner
RESTORE	riparte
RESTORE	riparte
F7	pausa

FANTIES

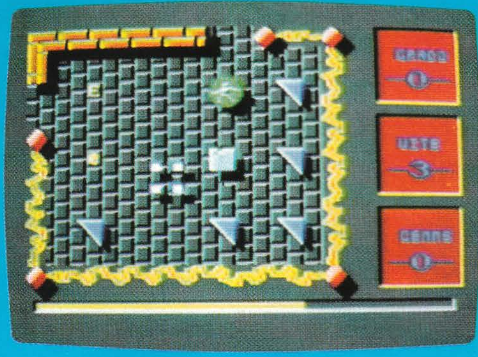


Un eroico elefantino, Finky, è impegnato in questa avventura che lo vede alla ricerca dei suoi amici elefantini che si sono persi in varie parti del mondo. Il gioco è ambientato in vari scenari in cui il nostro amico deve girovagare alla ricerca appunto dei suoi cari amici; una volta trovati li dovrà salvare dal suo perfidissimo nemico: il Killer. Costui vuole raggiungere gli altri elefantini prima di Finky ed ucciderli! Risulta necessario quindi sbrigarsi a terminare i vari livelli e passare ai successivi. Questi livelli però sono pieni di difficoltà ed insidie costituite da altri animali che, seguendo gli ordini del Killer, ti vogliono uccidere! Finky ha a disposizione dei proiettili che spara con la proboscide e delle bombe a tempo che lascia sul terreno (per azionarle spostare in giù la leva del joystick). Le bombe sono in numero limitato ma si possono recuperare prendendo gli oggetti bonus che si trovano sul terreno oppure lasciano gli animali colpiti. In questo modo si possono ottenere anche altri bonus e punti extra.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q	abbandoni

BOLLA



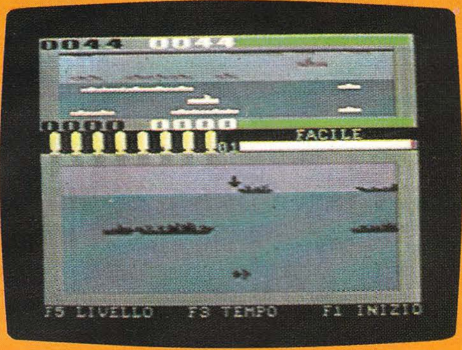
Devi aiutare un povero minatore imprigionato all'interno di una bolla a recuperare le gemme disseminate nei cunicoli di una miniera. La bolla rimbalza sulle pareti e sui vari oggetti rappresentati da triangoli. Il tuo compito è posizionare il cursore su tali angoli e cambiare la loro disposizione in modo che la bolla rimbalzi nella direzione desiderata.
I vari settori della miniera sono collegati tra loro da porte e puoi immaginare che non sarà affatto facile far imboccare alla bolla l'uscita da un livello per accedere al successivo.
Fai attenzione all'energia vitale del minatore: questa diminuisce velocemente quando la bolla continua a rimbalzare senza riuscire ad oltrepassare la porta.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita

SOMMERGIBILE



Un'infuocata battaglia navale che ti vede nei panni di un comandante di sommergibile facente parte di una flotta di 16 unità. La tua missione è distruggere la flotta nemica prima che essa riesca a raggiungere un porto di vitale importanza per il tuo paese. Lo scontro con i nemici avverrà naturalmente in più riprese: quindi ricordati che non è tanto importante vincere una battaglia quanto la guerra! La flotta avversaria è costituita anch'essa da 16 navi ed un sottomarino estremamente pericoloso; per vincere la battaglia devi affondare proprio quest'ultimo. Con il joytick controlli sia la direzione che la velocità del tuo sommergibile, parametri di cui dovrai tener conto per lanciare i siluri. Nella parte alta dello schermo il sonar ti darà una vista globale della flotta nemica. Su di esso le navi nemiche sono indicate in rosso, mentre le tue sono bianche. Nell'angolo in alto a destra del sonar ed in quello in basso si trovano rispettivamente l'indicatore di stato del sommergibile nemico e quello del suo sommergibile. Sotto il sonar è visualizzato il tubo di lancio dei siluri che verrà prontamente ricaricato una volta vuoto. La parte bassa dello schermo è la vista periscopica sulla quale le navi nemiche sono indicate in nero. Ricordati che potrai utilizzare il periscopio soltanto alla giusta quota! In superficie sarà in funzione anche il computer di bordo prezioso per un corretto lancio di torpedini. Combattere in superficie è però estremamente pericoloso perché sarai facilmente individuato dal tuo avversario.

TASTI UTILIZZATI

F1	inizio/fine partita
F3	tempo
F5	livello difficoltà
P	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
JOYSTICK SU	emersione
JOYSTICK GIÙ	immersione

JOYSTICK IN PORTA 1 NECESSARIO

OLD CAR



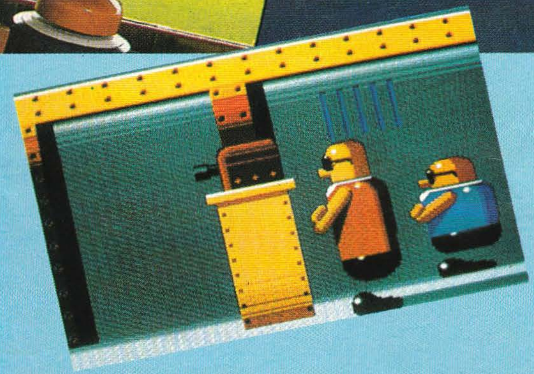
Ai nostri giorni siamo abituati a corse di Formula 1 altamente tecnologiche ed a performance ai limiti del possibile, ma abbiamo dimenticato come potevano divertirsi i nostri padri o nonni 30 - 40 anni fa quando avevano a disposizione grosse auto meno potenti ma più "a misura d'uomo". Con questo gioco puoi rivivere quei periodi e cimentarti così in una corsa anni '50 a bordo di un'auto dell'epoca. All'inizio puoi addirittura selezionare il modello ed il colore della macchina. La corsa si svolge su diversi percorsi divisi in diverse prove speciali a tempo nelle quali devi percorrere una certa distanza entro un tempo limite. Terminato un percorso passi al successivo. Con il tasto di Sparo selezioni le marce (2 soltanto). Devi far molta attenzione a non urtare gli avversari poiché perdi velocità. Durante il percorso potrai anche fermarti ad un posto di rifornimento dove potrai acquistare degli optional molto utili: gomme e paraurti nuovi, cambio automatico, iniezione e turbo!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio
R	tasti nuovi
F1 - F3	selezione modello e colore auto
F3	pausa
F7	abbandoni

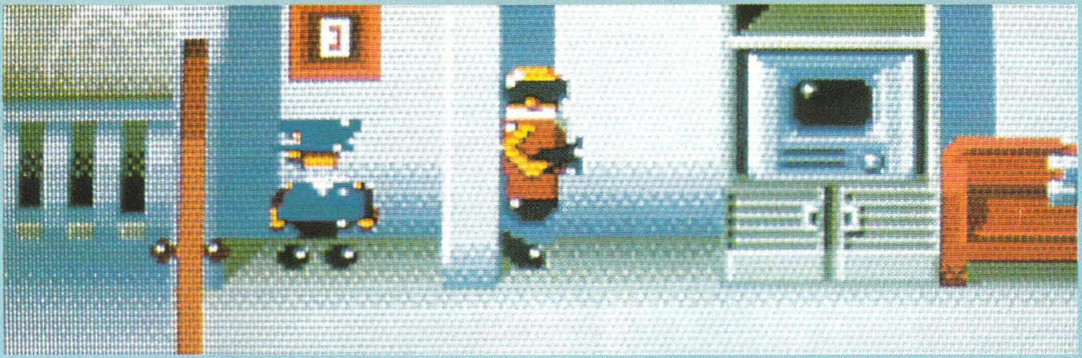


Mobo e **Robo** ne hanno abbastanza della pericolosa vita degli scassinatori. Muoversi sempre furtivamente nell'ombra, usare continuamente ventose per arrampicarsi su edifici immensi, essere continuamente ricercati dai tutori della legge: è diventato troppo e la coppia ha deciso di cambiare, di imboccare la retta via, di girar pagina. Purtroppo, sembra invece che il fato abbia rigirato la pagina indietro.
Un misterioso straniero ha assoldato i due ragazzi per fare esattamente quello da cui cercavano di tenersi alla larga - un furto con scasso. Una serie di estorsioni ha rovinato gli affari dello straniero e ha bisogno di mettere alla prova le sue forze di sicurezza. I ragazzi devono semplicemente entrare in ciascuno degli edifici e recuperare alcuni oggetti, evitando continuamente gli occhi vigili delle guardie. Se riescono ad arrivare in fondo, li aspettano indicibili ricchezze. Se falliscono, si ritrovano nella prigione cittadina.

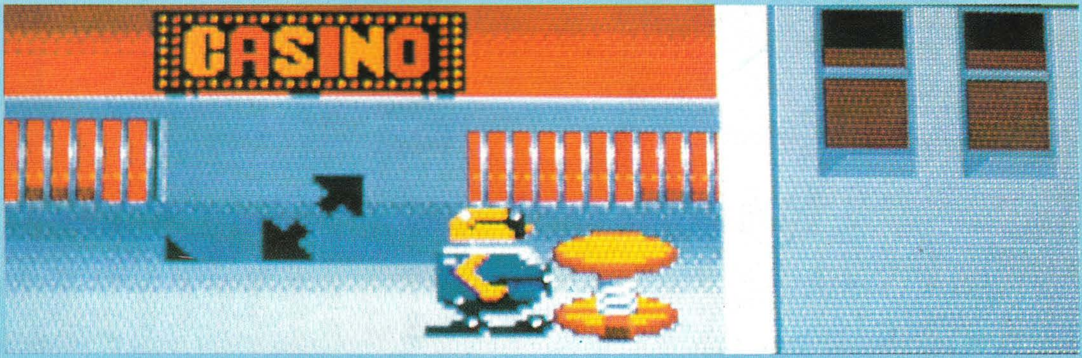


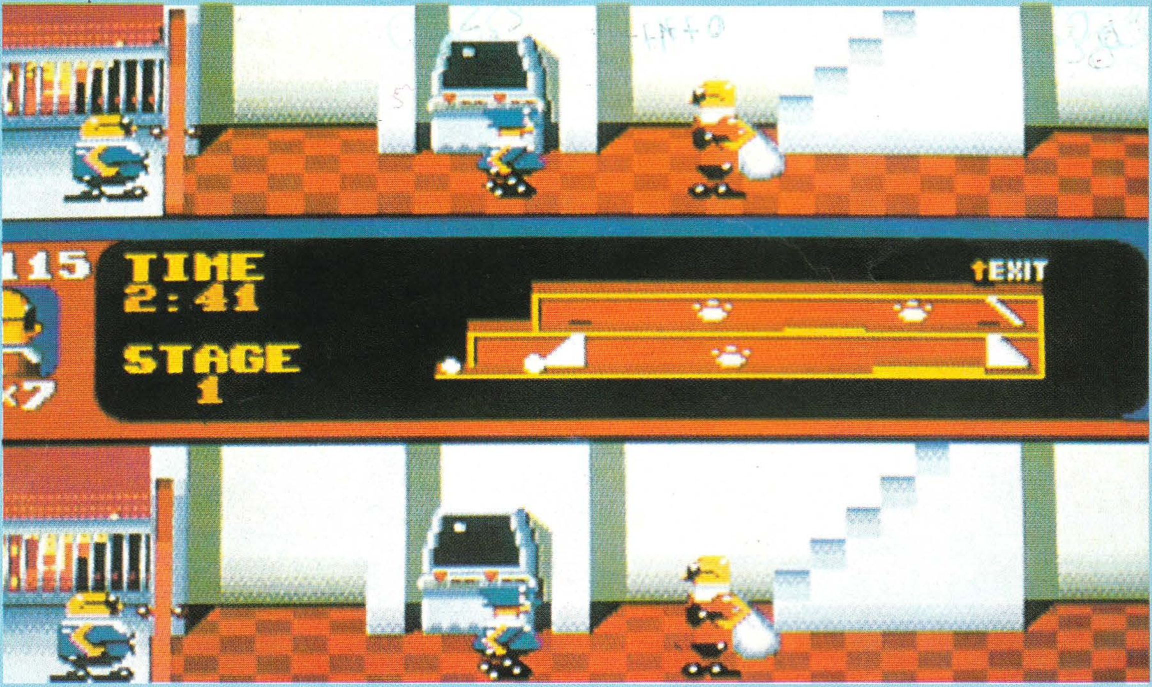
Il compito più difficile che i ragazzi si trovano ad affrontare consiste nell'evitare ad ogni livello le guardie. Ve ne sono di due tipi diversi: gli ufficiali di sicurezza, che ti sparano o ti prendono a mazzate in testa e le guardie armate che possono essere colpite solo da dietro e si lanciano all'attacco appena ti vedono.

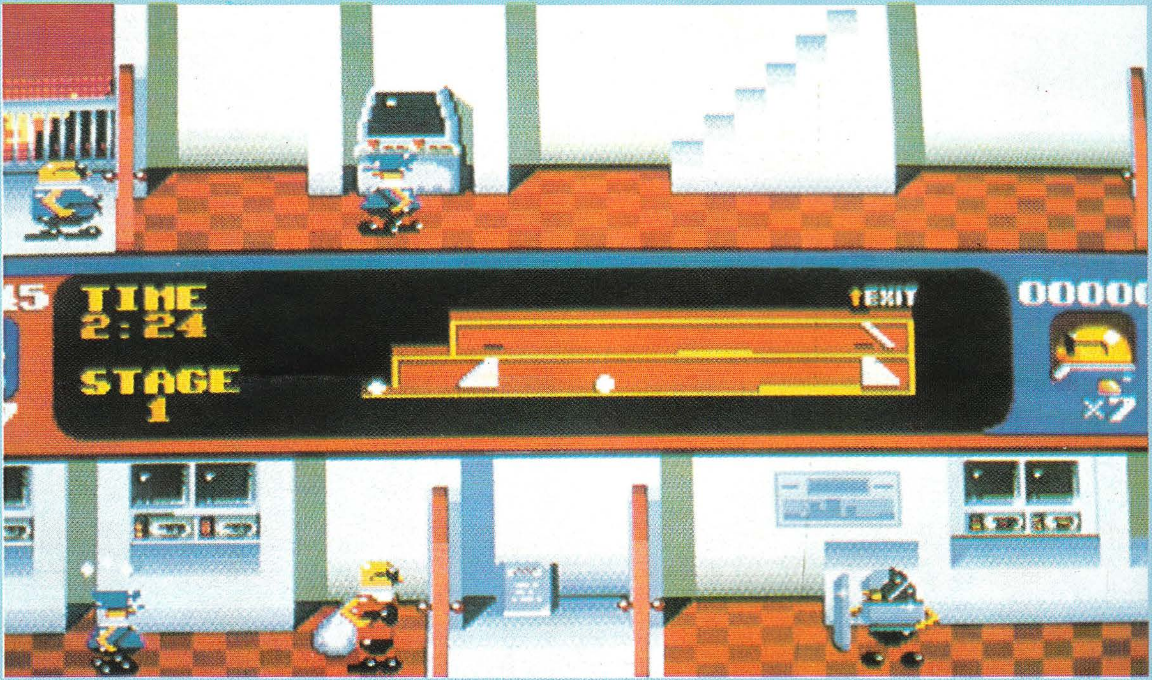
Per non farsi scoprire dalle guardie, Mobo e Robo possono colpirle e correre oppure nascondersi nell'ombra. Se si appiattiscono contro la parete, passano inosservati.
Alcuni edifici sono composti da più di una costruzione: per superare velocemente le distanze puoi lasciarti scivolare appeso a una corda. Per cominciare la scivolata ti basta saltare sulla carrucola. La fermata è un po' più complessa perché prevede uno scontro frontale con la parete vicina.
Un altro modo per raggiungere il tetto implica l'uso di un trampolino. In alcuni livelli questi mini trampolini si trovano facilmente, sembrano lì solo ad aspettare che ci salti sopra. Stai attento, però, potrebbe esserci qualcuno che ti aspetta sopra.
Prima di ogni livello i due ragazzi esaminano il loro piano. Sullo schermo appaiono gli oggetti da recuperare, insieme alla descrizione del tipo di costruzione che devono visitare.
I Bros devono raccogliere un gran numero di oggetti. A seconda del livello in cui si trovano possono variare da slot machines a lingotti d'oro.
Tutte le guardie come si deve usano i cani e le nostre non lohanno dimenticato. Fortunatamente sono tendenzialmente piuttosto stupidi, ma se ti beccano, in vero stile cagnesco, non ti mollano più.
Un altro tipo di guardia è il grasso lanciatore









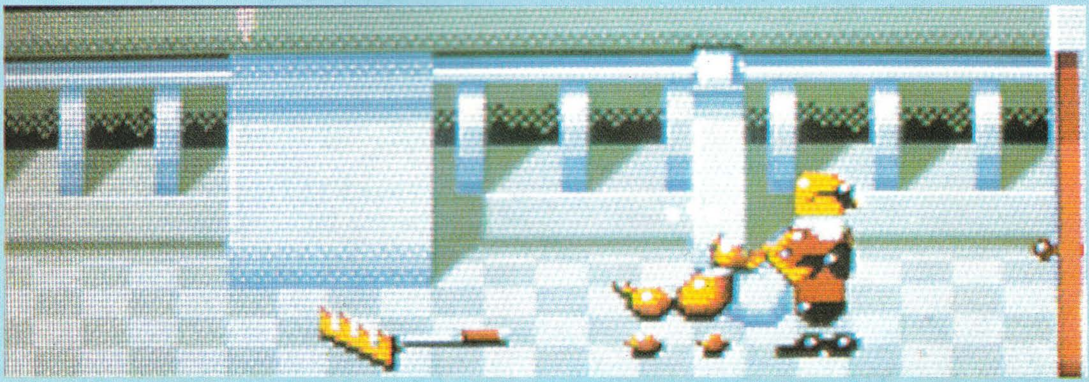


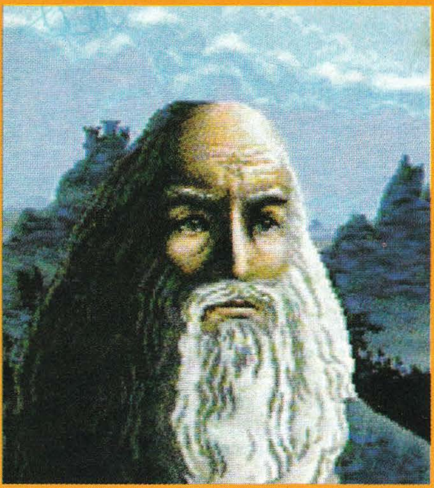
di bombe. Di per se stesso è innocuo, ma le sue bombe, se non le eviti, possono fare indicibili danni.
Ogni tre livelli c'è un bonus. Ognuno dei due fratelli deve semplicemente raccogliere entro il limite di tempo tutti i tesori che si trovano sui davanzali, evitando di passare sulle zone illuminate, altrimenti le cose diventano un po' spiacevoli.
Bonanza Bros è veramente una curiosità. Il suo aspetto, il suo stile e l'atmosfera, sono completamente diversi e non sono convinto

fino in fondo che possano funzionare. Il motivo è semplice, i grafici sembrano provenire direttamente da una macchina a 8 bit. Il problema principale, però; è la ripetitività: ogni livello assomiglia molto a tutti gli altri, ogni guardia è difficile da evitare esattamente come tutte le altre e anche i due fratelli si comportano esattamente allo stesso modo. Se Robo avesse qualche capacità diversa da Mobo, le cose sarebbero sicuramente migliori.

Il gioco non è per nulla brutto da giocare, solo che avrebbe potuto essere molto migliore. Ci sono delle parti molto ingegnose: sbattere la porta in faccia a qualcuno, appiattirsi contro al muro per nascondersi, usare una corda e una carrucola per spostarsi da un tetto all'altro. **Bonanza Bros** è il tipico gioco per il quale puoi essere disposto a spender un po' di monetine in un arcade, ma sicuramente non uno al quale ti può venir voglia di dedicare più tempo. ●











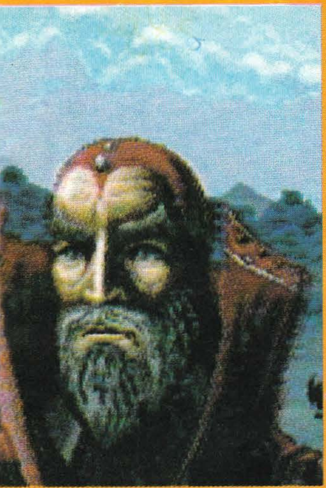
CELTIC LEGEN

Celtic Legends vi porta nel regno del Male e voi impersonate Eskel il Blu, potentissimo mago, che deve uccidere il vecchio compagno di studi Sogrom lo Scarlatto. Un giorno Sogrom si proclama Demog, cioè Mago Supremo, dando inizio a una ferocissima guerra che coinvolge il reame di Celtika. Demog riesce a occupare l'arcipelago di Rochebrume, isole che hanno delle sorgenti naturali di magia che amplificano la potenza dei maghi e che sono malviste dalla popolazione locale geneticamente "mutata" dall'esposizione alle acque di queste fonti.
Tra gli abitanti di queste isole i più pericolosi sono i Serpenti lunghi anche 5 metri e dotati di velenosissimi denti grandi come spade, poi ci sono i Coboldi, metà uomini e metà cani; i Wolfens, lupi, i Minos, minotauri.

COME INIZIA
Il gioco inizia con la visione dell'arcipelago di Rochebrume. Se vi sono due isole che lampeggiano potete scegliere su quale andare, altrimenti la scelta è obbligata. Lo schermo strategico è diviso in più parti: sulla sinistra la pianta dell'isola indica la posizione delle vostre legioni e quelle del vostro avversario, mentre la parte centrale sembra un wargame da tavolo a esagoni. La parte bassa dello schermo mostra invece altre informazioni, come il numero di punti-magia e i comandi a icone. Le truppe si muovono diversamente a seconda delle caratteristiche del terreno (montagne, foreste, paludi).
Al momento del proprio turno si decide se attaccare, disporre sulla difesa le proprie truppe o costruire un nuovo castello (che costa 2000 punti-magia che si ottengono occupando i Pentacoli e i castelli. In ambedue questi luoghi si possono creare nuove truppe, ovviamente disponendo di sufficienti punti-magia.

LO SCHERMO TATTICO
Nello schermo tattico di ogni personaggio potete sapere la destrezza, la forza, l'esperienza, il livello di magia e i punti-vita.

LE MAGIE
Tra le magie a disposizione ricordiamo Fireball







IDS



(palla di fuoco) che provoca più o meno danni a seconda del livello di esperienza di chi la lancia, Vampirizzazione (la possibilità di "succhiare" i punti-vita al nemico), Dreadly Fire (fuoco fatale) che uccide all'istante qualsiasi nemico. Ogni magia ha il suo costo: da 5 punti per Fireball a 400 per Dreadly Fire.

LE TRUPPE E I PERSONAGGI
Si possono creare nuove truppe (che costano diversamente): il soldato semplice, è un ex contadino male armato e costa 20 punti, il Lord è bene armato e vale 40 punti, i Ciclopi costano 80 punti e le Idri 300, ma sono le uniche che possono fronteggiare i Draghi. I Maghi costano 60, gli Angeli 60 e gli Arcangeli 500 punti.

COME VINCERE
Lo scopo del gioco è conquistare tutto l'arcipelago, isola dopo isola. Ciò avviene annientando di volta in volta il Demog. Per ognuna delle 23 isole occorre trovare una strategia diversa.

FRANA



In questo gioco devi camminare lungo un percorso obbligato fino a raggiungere l'uscita entro un tempo limitato. Purtroppo per te il percorso ti franerà sotto i piedi e sarà impossibile tornare sui tuoi passi. Il percorso è composto da tanti rettangolini contrassegnati da un numero, da una lettera o da un colore. Il numero rappresenta le volte in cui devi passare sopra quel tratto di percorso per farlo franare. Il rettangolino contrassegnato da una E indica l'uscita mentre i rettangolini contrassegnati da una T sono dei trasportatori. I rettangolini contrassegnati da una I non franano mai, mentre quelli colorati franano tutti assieme non appena cammini su un tratto dello stesso colore.

Fai molta attenzione a non far franare pezzi di percorso necessari a raggiungere l'uscita perché in tal caso l'unica soluzione è il suicidio.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita/suicidio
RUN/STOP	fine partita

UNDERFLY



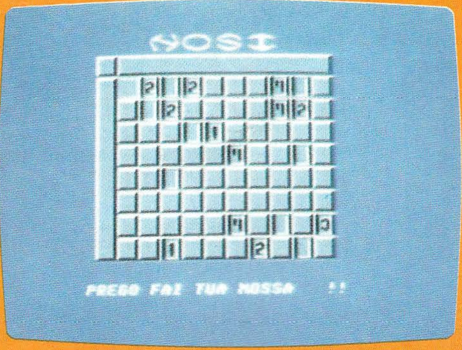
Un elicottero armato sino ai denti è rimasto intrappolato nelle rovine di una città semidistrutta. Il pilota conosce la strada del ritorno ma questa è lunga e difficile. Una volta in volo occorre trovare le "chiavi" in giro per il percorso a suon di bombe.

TASTI UTILIZZATI

PORTA 2

SPAZIO + F1	vola

NOSI

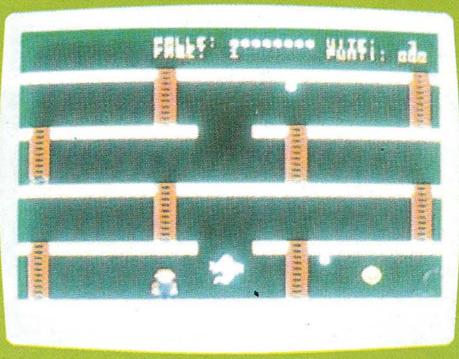


Nosi è un gioco di logica puro in quanto qui non si corre contro il tempo ma si ha tutto il tempo di pensare. Riflettere molto risulta indispensabile per completare il gioco nel modo migliore possibile. Non ci sono livelli consecutivi da superare, ma in ogni partita devi affrontare una singola prova nella quale devi cercare di ottenere il risultato migliore. il concetto è semplice: bisogna eliminare dallo schermo quante più pedine possibile (l'optimum sarebbe lasciarne una sola). Ogni pedina è numerata (ma ci sono anche quelle vuote) ed ogni volta che si sposta diminuisce di valore fino a diventare vuota. Per spostarla devi inquadrarla nel cursore (che muovi con il joystick), premere SPARO e spostare la leva del joystick secondo la direzione dello spostamento che si intende eseguire. La distanza dello spostamento dipende dal valore della pedina (tre caselle per la pedina 3, ad esempio). La pedina non può spostarsi se ci sono altre pedine nella direzione dello spostamento. Essa può però terminare su di un'altra casella eliminandola completamente (questo tipo di mossa è molto utile!). Non si possono spostare ovviamente le caselle vuote. Terminate le caselle numerate devi portare il cursore in alto a sinistra e premere SPARO: ti verrà presentato il risultato della partita.

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni
TASTI FUNZIONE	scelta opzioni
R	ritorni al menu
F7	inizio
SPAZIO (durante il resoconto)	torni al menu

SCALE



Il gioco è ambientato in un castello popolato da fantasmi, pipistrelli e ragni. Tu devi riuscire a raccogliere tutte le palle disseminate nelle stanze del castello e soprattutto devi riuscire a sopravvivere. Per difenderti dai tuoi nemici puoi cercare di saltarli o puoi raccogliere le faccine sorridenti che ti renderanno temporaneamente invulnerabile. Preparati quindi a salire e scendere le scale del castello ed a sfuggire a tutti gli esseri ostili che faranno di tutto per renderti la vita difficile.
Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2
TASTI

SPARO	inizio partita

POMPELMO



Un intrepido esploratore alla caccia dei tesori sepolti in un dedalo irto di ricchezze ma anche di insidie mortali. Lo schermo inizialmente ci mostra quattro esempi di come trovare la morte con estrema facilità. Il nostro eroe deve penetrare nei diversi labirinti facendo attenzione a non urtare le pareti dello schermo: le stanze dei dragoni, degli occhi, dei ciclopi e le altre sono lì: basta avere fede e attenzione.

JOYSTICK PORTA 2

F1 musica sì/no

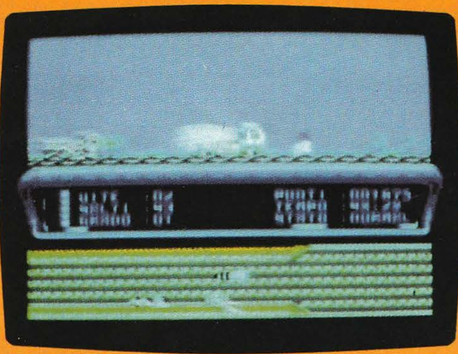
TOP PAJA



Top Paja ha origini antichissime che si perdono nella notte dei tempi della civiltà cinese. Il gioco consiste nell'eliminare dallo schermo tutte le pedine (o quante più possibile) che inizialmente sono disposte a formare una piramide. Per eliminare le pedine bisogna individuare le coppie identiche. Condizione necessaria è che le pedine formanti una coppia si trovino ai margini del rispettivo livello e che non abbiano nessuna altra pedina che le "imprigionino" ai lati destro e sinistro contemporaneamente. Per selezionare una coppia è molto semplice: si porta il puntatore a forma di croce sulla prima pedina individuata e si preme SPARO, la pedina cambia colore, quindi si seleziona in modo analogo la seconda pedina della coppia. Se le pedine sono identiche e si trovano in una posizione "libera" il computer le eliminerà dallo schermo, altrimenti ti segnala l'errore con un rumore sconfortante. Il colore della pedina ne individua il livello. Per giocare una nuova partita o per terminare quella in corso seleziona con il puntatore i rispettivi riquadri a destra dello schermo.

JOYSTICK PORTA 2

CAMION



Sei alla guida di un camion e la missione che ti è stata affidata è di vitale importanza. Devi infatti fare rifornimento di cibo e di vari generi di prima necessità e portarli ad un villaggio colpito da una sciagura. Il tempo a tua disposizione è limitato ed ovviamente il percorso è irto di difficoltà. Fai attenzione a non scontrarti con le altre macchine e se proprio ti sembra di non riuscire ad evitarle, saltate premendo lo sparo. Non urtare i bordi della strada ed i vari ostacoli che ti sbarreranno il percorso all'improvviso. Se ami il rischio raccogli i punti di domanda sparsi lungo la strada: questi sono imprevisti che possono influire positivamente o negativamente sull'esito della missione. Metticela tutta perché la vita di molte persone è nelle tue mani!

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO inizio partita/salti

PANZER

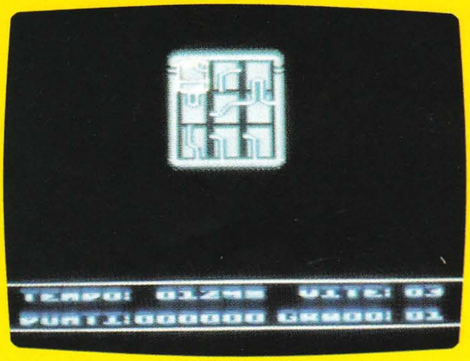


Soli con il vostro indomito coraggio contro una marea di nemici. Con pochi colpi a disposizione e la convinzione che sarà difficile riuscire a portare a casa la pelle anche da questa impossibile missione. Un tank si è trovato isolato nel territorio nemico. Il vostro compito è di riportarlo a casa intatto resistendo ai molti continui attacchi e non sprecando munizioni. Se ci riuscirete arriveranno i galloni.

JOYSTICK PORTA 2

SKOK

INIZIA 036



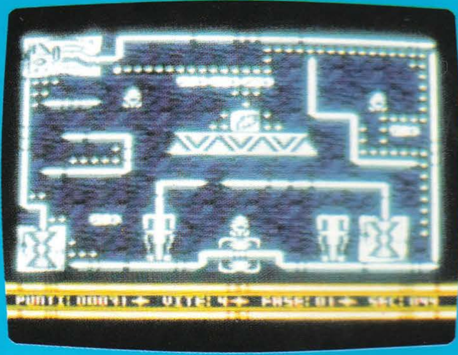
SKOK è un avvincente gioco di logica in cui devi impegnarti in una gara di ragionamento contro il tempo. Infatti devi risolvere un rompicapo entro un tempo limite. Il tempo è in funzione del livello di difficoltà a cui stai giocando. Sullo schermo hai il campo di gioco che è diviso in diversi quadranti in cui sono raffigurati dei segmenti di tubatura. Con il joystick controlli un riquadro con il quale puoi selezionare e spostare in senso orizzontale i quadranti (muovi la leva lateralmente per far scalare i settori e premi SPARO per far ruotare il quadrante su cui sei posizionato). Scopo del gioco è di formare una tubazione continua che unisce i due imbocchi (che vedi sul margine del campo di gioco). Completato un livello passi al sucessivo più complicato.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio

LOMBRICO

073



Aiuta un lombrico alieno a raccogliere le pillole energetiche sparse all'interno di una stazione fluttuante nello spazio. Il lombrico è molto goloso e pur di riuscire a mangiare le pillole è disposto a crescere esageratamente. Fai molta attenzione quindi a non portare il lombrico in zone troppo strette dove potrebbe non riuscire più a muovere il suo lungo corpo. Per rendere il tuo compito più difficile, il lombrico ha a sua disposizione un tempo limitato per riuscire a ripulire tutta una stanza. Una volta mangiate tutte le pillole potrà accedere alla successiva stanza della stazione spaziale per cercare altre ghiottonerie.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO inizio partita/ inizio gioco ad ogni vita

TRIAX



Tre giochi in uno per la vostra abilità nello sparare, schivare e soprattutto per il vostro coraggio. Si parte con il più classico dei duelli. Sotto il sole cocente, tra un cactus e un alberello, la vostra Colt vi difende. Poi la scena diventa spaziale e, all'interno di un'astronave, dovete sopravvivere a missili e insidie. Infine nel Pacifico, dove tanti aerei Zero si buttano contro il fuoco incrociato della contraerea.

JOYSTICK PORTA 2

F1/F8	velocità
S	un giocatore
D	due giocatori

UFIX

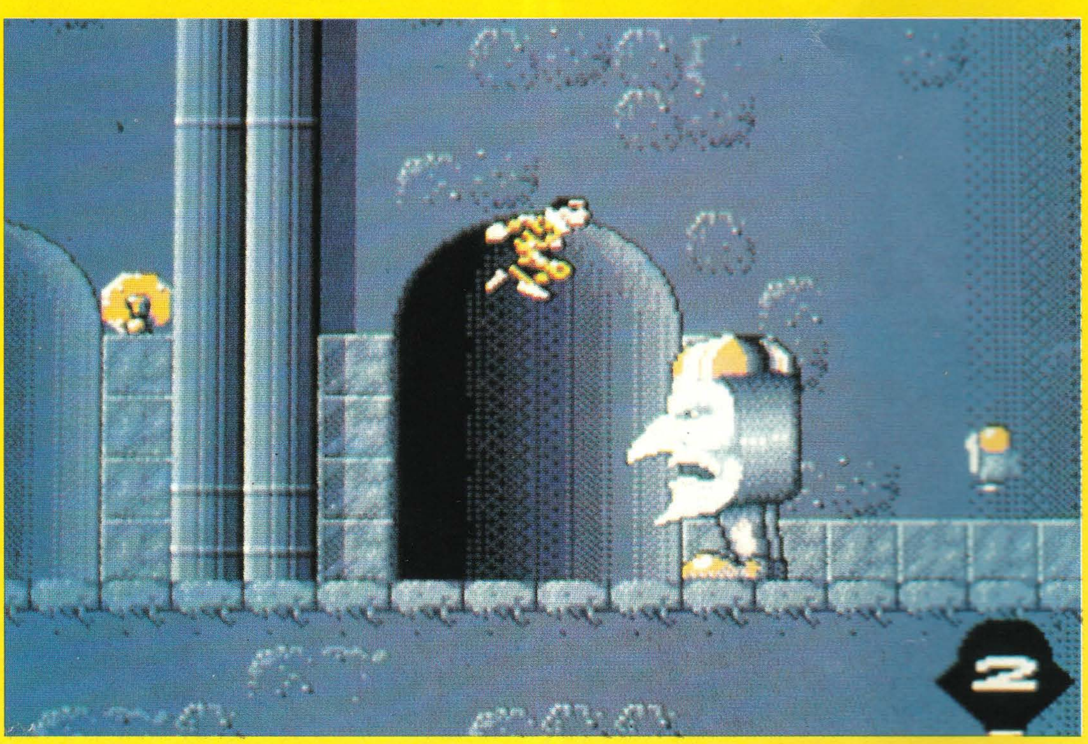


La base lunare sta per essere attaccata ed invasa dalle forze aliene comandate dal temibile Generale KRASTER, uno spietato conquistatore intergalattico. Tu sei l'ultima speranza per la TERRA! Per affrontare gli alieni hai a disposizione un potente mezzo cingolato di superficie armato di un cannone laser. Scopo del gioco è di eliminare tutti gli extraterrestri dalle varie zone della base lunare. Devi fare molta attenzione ai missili che i nemici ti mandano contro poiché sono letali e quindi devi evitarli assolutamente.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio

HARLEQUIN

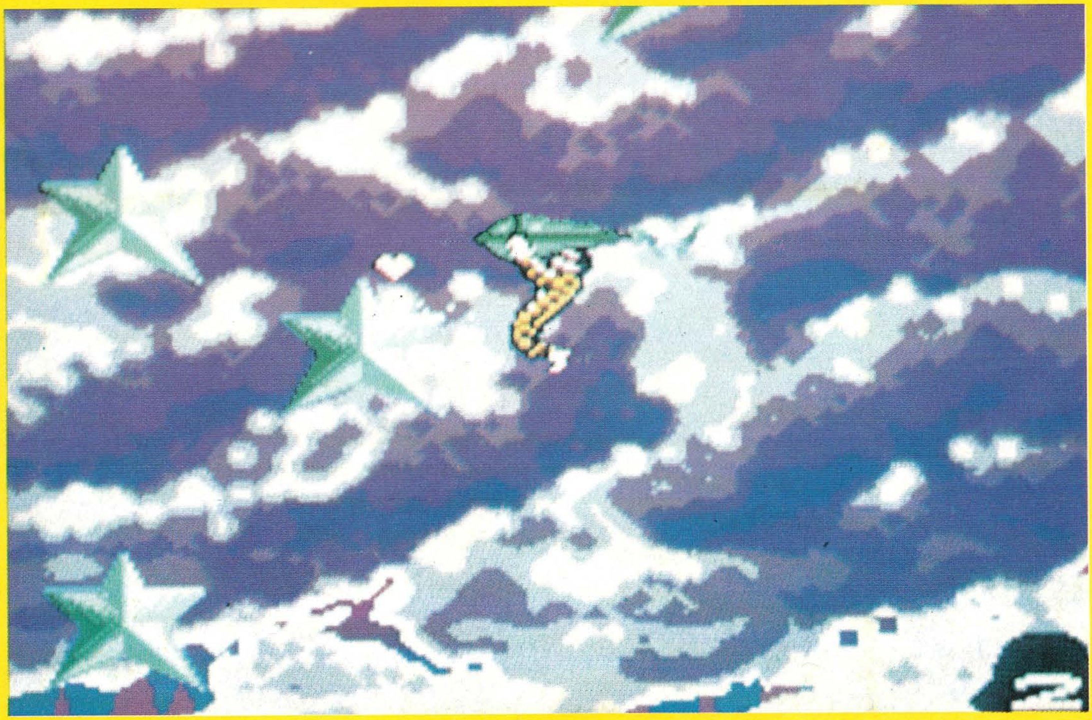


Il paese di Chimerica sta attraversando un periodo molto problematico. Quando Harlequin se ne è andato verso i pascoli era un paese felice, prospero e piacevole, con molte zone incantate e meravigliose, con molte creature divertenti.
Non c'è più niente di tutto ciò. Oggi Chimerica è un luogo svilito. Le terre sono piene di furfanti e di creature che si dedicano a provocare caos e a peggiorare le cose, qualcuno ha addirittura cercato di ridurre a brandelli il nucleo di Chimerica, dividendolo in quattro pezzi e disperdendoli sul territorio terrazzato.
Nessun Harlequin che si meriti il nome della sua maschera può accettare un simile oltraggio e forte solo del suo cuore, del suo mezzo spaziale e della sua straordinaria abilità con le armi, si mette d'impegno per rimettere le cose in ordine.
Cominci la tua ricerca al di fuori della torre dell'orologio di Chimerica. Per raggiungere i livelli superiori devi impossessarti dell'aquilone che si trova sulla sua cima, ma questo è possibile solo se riesci a far muovere le lancette dell'orologio, cosa che puoi realizzare solo se vai a ravanare negli ingranaggi interni dell'orologio stesso.
Se riesci a completare i livelli all'interno dell'orologio, ti apri la strada verso la torre attaccato all'aquilone. Così ti ritrovi in un livello di bonus, sotto forma di un semplice shoot'em up.
In **Harlequin** ci sono 22 livelli. Questa mappa proposta fra un livello e l'altro ti mostra dove ti trovi, a che punto del gioco sei arrivato e quali livelli devi ancora affrontare.
C'è una grande quantità di problemi da risolvere, anche se non sempre è facile capire dove si trovano. Per darti una mano, a tratti appare un bulbo luminoso sopra alla tua testa, che sta ad indicare che se aspetti



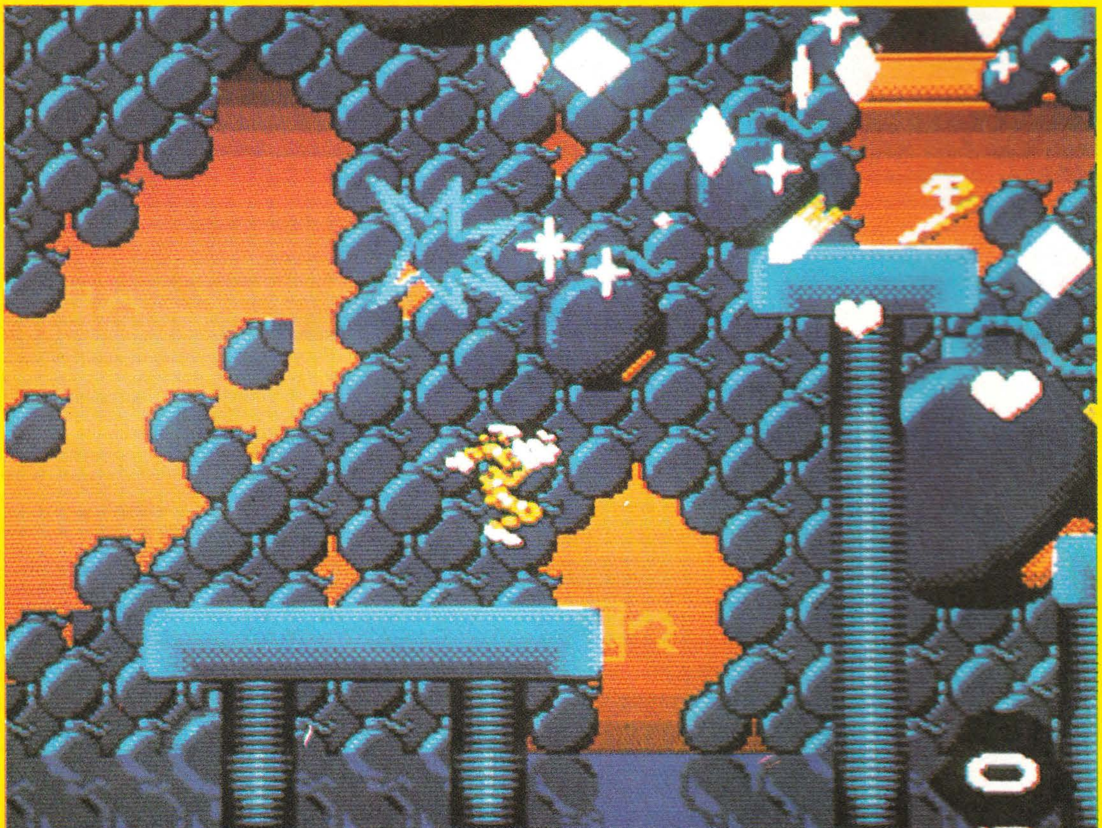


un attimo con pazienza, ti si risolverà un problema.
Sparsi in tutti i livelli troverai dei jack-in-the-boxes che contengono bonus di vari generi. Per far sbocciare il bonus ti basta stare fermo davanti a loro. Nella maggior parte dei casi si tratterà di hamburger che ti ridanno una vita, ma in rare occasioni ti possono essere offerti regali ben superiori.
I saltatori spaziali ti consentono di viaggiare su lunghe distanze con una certa sicurezza. Se salti su un nemico è molto difficile che riesca a sopravvivere. In alcuni livelli troverai ampie zone subacquee da esplorare, anche se sfortunatamente Harlequin non sa nuotare. Se riesci a prendere un pesce da una delle jack-in-the-boxes potrai trasformarlo in un meraviglioso pesce angelo.
Un altro tipo di bonus è una freccia che ti crea uno scudo circolare. Fino al livello quattro la puoi trovare e costituirti così una barriera impenetrabile finché non esaurisce le sue energie.
Non ci sono dubbi sulla complessità di **Harlequin**: dopo **Gods**, nessun gioco di piattaforme è mai stato così 'intelligente'. Un buon esempio per dimostrare ciò è la televisione virtuale, devi trovare nel magazzino l'interruttore che selezioni il canale giusto alla fine del livello TV. Puoi entrare nel programma, giocare quel livello, riuscirne, cambiare il canale e ritornare indietro per giocare ad un livello diverso.
E anche il fatto che puoi scegliere la strada che più ti piace, spesso giocando dei livelli in modo da farti un'altra strada anche per





uno precedente, significa aggiungere molto al semplice divertimento del gioco. E il punto è proprio questo, **Harlequin** è un gioco veramente piacevole. Hai proprio l'impressione di riuscire a compiere qualcosa man mano che avanzi da un livello a quello successivo e vieni ricompensato con grafici e effetti sonori meravigliosi.
L'unico difetto che gli si può trovare è che il metodo di controllo è un po' difficile da avere rapidamente in mano. Lo strano sistema di inerzia ti rende spesso più difficili i salti in tempo limitato e puoi ritrovarti a precipitare sul fondo di un passaggio particolarmente difficile perché non sei riuscito a beccare una piattaforma particolarmente piccola. Con il tempo ti abituerai sicuramente, ma all'inizio è un po' scoraggiante. Comunque, **Harlequin** rimane uno dei giochi di piattaforme più divertenti fra quelli che sono apparsi da molto tempo in qua. L'atmosfera scura e imprevedibile non piacerà a tutti, ma una volta che siete riusciti a lasciarvi coinvolgere, vi sarà molto difficile riuscire a mollarlo. ●



MERCS

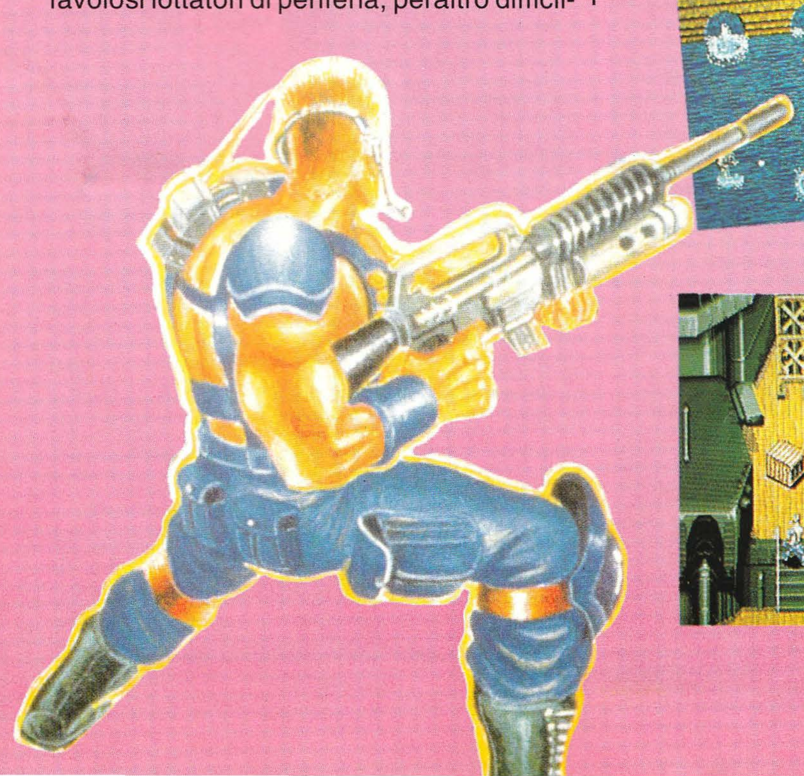
Una squadra di lottatori assetati di sangue si lancia in aiuto del Presidente! Sangue e budella a non finire. Catastrofe alla Casa Bianca: il presidente è stato rapito da una banda di terroristi rivoluzionari sudamericani. Allerta fra i burocrati, assetto da combattimento fra i ministri, bisogna assolutamente salvare il presidente. In condizioni estreme come queste è impossibile inviare l'esercito, darebbe troppo nell'occhio. Ma è anche difficile trattare con i mercenari, con quelle persone non bisogna trattare.

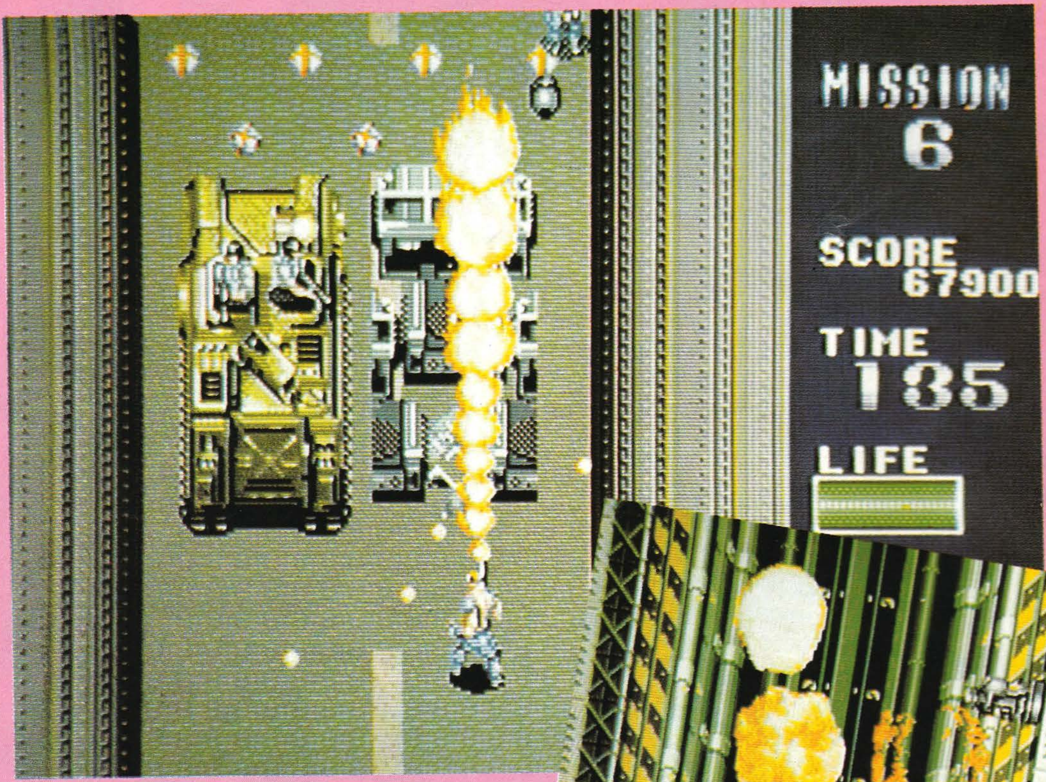
Dopo miliardi di anni di riflessioni, centinaia di aspirine e migliaia di tazze di caffè (gli americani lo scolano come fosse acqua), si arriva finalmente alla decisione di inviare sul luogo il battaglione d'elite Mercs. Questi favolosi lottatori di periferia, peraltro difficil-

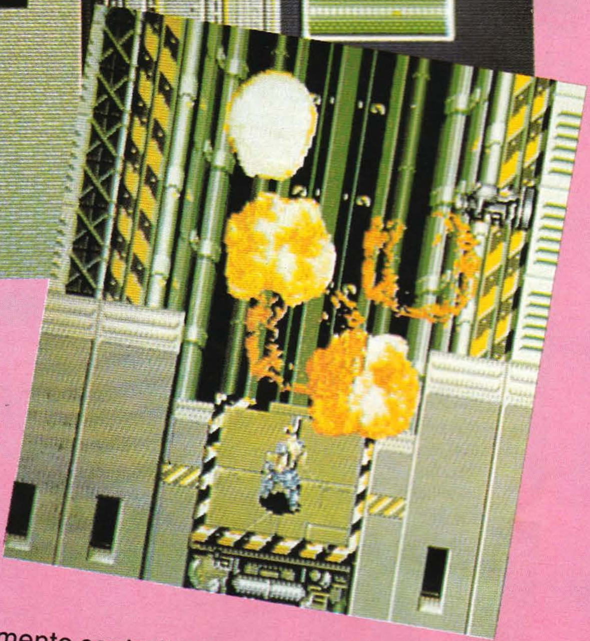


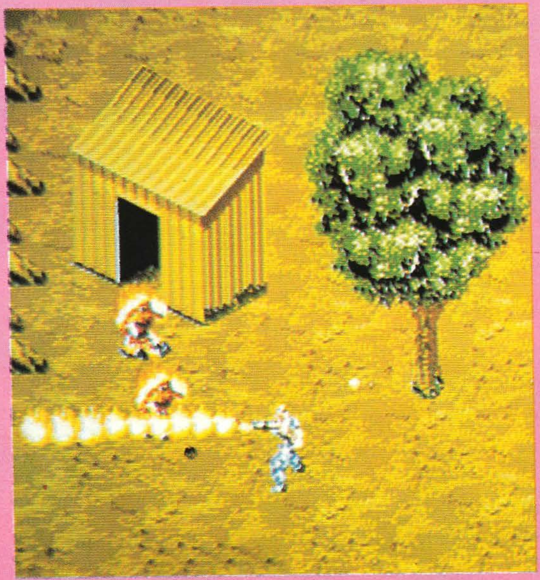












mente controllabili, sono spinti proprio solo dal desiderio di aiutare la loro nazione. Ma attento, i componenti del Mercs sono pazzi, matti, pazzi da legare e molto rapidi. Un tipo lì davanti e, paf, un colpo di fucile in piena faccia, una baracca ancora in piedi, un missile e togliti da lì che mi ci metto io, un carro o un'automobile nemica e con due colpi ben assestati prendo io i comandi e schiaccio tutto quello che posso. Insomma non si può proprio dire che la squadra di Mercs è formata da santerellini. Il bastone, le budella e il sangue, sono il loro pane quotidiano, per tutti e sette i livelli del gioco.

MEGA WAR



In questo gioco devi avventurarti dentro le linee del fronte nemico e devi cercare di distruggere quanti più mezzi nemici possibile, arrivando, se ne sarai capace, fino al quartier generale avversario. Puoi scegliere di pilotare un potente carro armato oppure un veloce elicottero d'attacco (rispettivamente premendo il pulsante di sparo sul joystick 2 o 1); un tuo amico potrà in qualsiasi momento del gioco raggiungerti per darti man forte con l'altro mezzo. Devi fare molta attenzione poiché i nemici sono molto ben organizzati ed hanno allestito difese in ogni luogo, in tal modo risulta pericolosissimo avanzare nella missione, devi assolutamente cercare di colpire i tuoi avversari prima che essi colpiscano te!

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

GRACK



Una rana impazzita cerca di riuscire a risalire dal fondo del mare sino alla superficie. Sembra facile ma non lo è. Infatti mentre il tempo di apnea della rana scorre implacabile, scandito dalle bolle d'aria che si staccano dal fondo, la rana deve riuscire ad evitare nella sua corsa verso la superficie e la vita un sacco di ostacoli. Tra gli animali che tramutano la nuotata della rana in morte coccodrilli e tartarughe.

JOYSTICK PORTA 1

UOMO ANTICO



Il simpatico protagonista di questa vicenda è un uomo preistorico con la capacità straordinaria di volare che vuole rifornire la sua famiglia di uova di pterodaktilyo (un mitico animale ormai estinto!) per tutto l'inverno. Le uove le deve recuperare su 9 isole che compongono l'arcipelago in cui vive. In ognuna deve recuperare tre uova e portarle una alla volta a casa. Quando ha recuperato tre uova senza romperle può passare all'isola sucessiva. Prima di arrivare alla nuova isola deve però eseguire un percorso bonus in cui deve raccogliere quante più ruote possibile. Molte difficoltà lo aspettano súl suo cammino: vulcani, esseri mostruosi, crepacci e trabocchetti vari che possono togliere energia. A disposizione ha delle pietre che può tirare contro i mostri oppure la sua capacità di volare. Raccogliendo i frutti che appaiono sullo schermo può ottenere ulteriore energia, pietre e punti bonus.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio
F1 abbandono

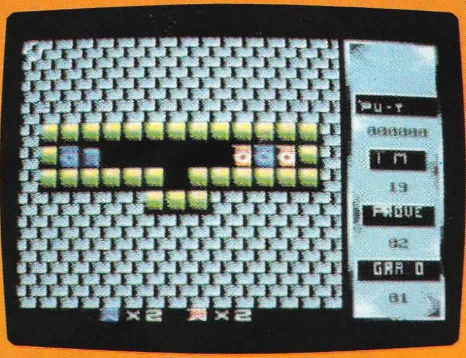
BOUNTY



Questo gioco si ambienta nel più profondo Far West dove tu impersoni un famoso bounty killer che dedica la sua vita alla caccia dei più pericolosi criminali. In particolare sei venuto a sapere che una mite cittadina è stata conquistata dagli appartenenti alla terribile banda di Bill il Distruttore. Il tuo compito è di liberare questo paese dalla presenza dei criminali e di riportare la pace e la serenità tra gli onesti cittadini. Dopo esserti appostato devi cercare di colpire quanti più banditi possibile che si affacciano alle finestre ed alle porte. Hai un tempo limite per colpire un certo numero di avversari e se ci sarai riuscito potrai passare al livello successivo (tempo e banditi da colpire sono indicati in basso sullo schermo). Per colpire un nemico lo devi inquadrare nel mirino e devi sparare.

JOYSTICK PORTA 2
SPARO inizio

BISS

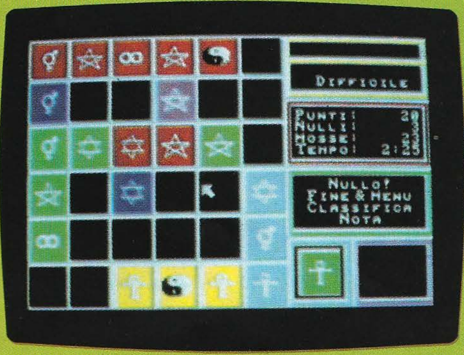


Se ti piacciono i giochi di ragionamento e logica Biss ti entusiasmerà sicuramente. Infatti devi dimostrarti preciso e veloce nel ragionare in quanto ogni secondo impiegato è prezioso e non è conveniente specarne. Sarai impegnato in tanti livelli diversi di difficoltà crescente. Hai un tempo limite per ogni livello entro il quale devi far scomparire tutte le pedine (sia quadrate che rotonde) dallo schermo. Per fare ciò devi accostare le varie pedine uguali, facendo attenzione a non lasciarne di spaiate poiché in tal caso il livello sarebbe incompletabile. Quando si toccano le pedine uguali scompaiono. In alcuni livelli si devono avvicinare due pedine, in altri tre, in altri quattro pedine per terminare e passare al successivo. Ci sono dei pezzi neutri che creano e ostacolano il movimento: aggirali oppure spostali. Per spostare sia le pedine che i pezzi neutri devi inquadrarli con il mirino sullo schermo e premere SPARO per spostarli e lasciarli.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	ripeti livello
<-	abbandono

INCASTRO

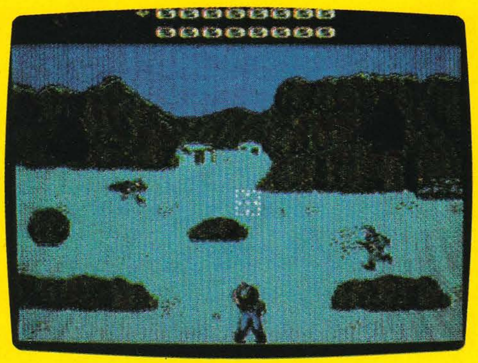


Ecco un gioco che metterà alla prova le tue capacità intellettuali; puoi giocare da solo o contro un tuo amico in un appassionante sfida. Lo scopo del gioco è molto semplice: devi incastrare le pedine sulla scacchiera in modo che le pedine adiacenti abbiano lo stesso simbolo o lo stesso colore. La pedina da posizionare è visualizzata in basso a destra; incastrala nella giusta posizione e cerca di completare una fila orizzontale o in verticale. In questo modo tutte le pedine che compongono la fila spariranno tranne quella posizionata per ultima. Il tuo compito è quello di ottenere il massimo punteggio possibile nel tempo che ti viene messo a disposizione. Per renderti la vita un po' più semplice avrai a disposizione le pedine contrassegnate da un teschio che ti permetteranno di eliminare una pedina già posizionata ed inoltre avrai la possibilità di annullare la pedina corrente da posizionare. Ovviamente il numero degli annullamenti possibili è limitato, quindi non sprecare risorse che potrebbero essere necessarie più avanti.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita

HEROISM

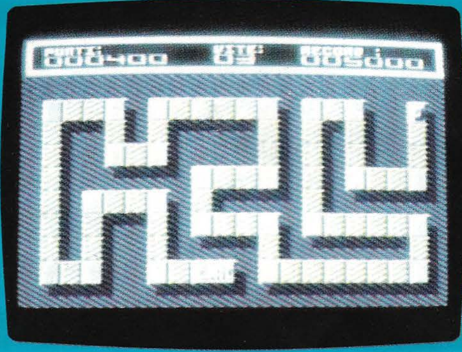


Ormai da parecchi anni in una remota regione dell'Estremo Oriente imperversa una guerra interminabile, nella quale vengono impiegati numerosi quantitativi di uomini ed armamenti. Ma il comando centrale americano si rende conto ad un certo momento che l'unico modo per porre fine al conflitto è utilizzare delle squadriglie di uomini specializzate nella lotta corpo a corpo, e che pur con carenza di armamenti, non facili da rifornire, siano in grado di controbattere l'offensiva nemica ad avere la meglio. Hai avuto l'opportunità di entrare a far parte di uno di questi gruppi e subito ti troverai nel bel mezzo dell'azione, proprio come desideravi. Distruggi tutto quanto è sul tuo cammino, anche tutto quanto potrebbe essere usato dai tuoi nemici per nascondersi e approfitta della tua precisione di tiro per incrementare le tue munizioni, che i nemici lasciano indifese o colpendo alcuni oggetti che ti faranno ottenere armi supplementari. Ricorda che le bombe a mano devono essere preferibilmente usate quando hai numerosi nemici da abbattere e di tener sempre d'occhio l'indicatore dei danni al nemico (blu) che virerà al rosso all'aumentare delle perdite dei tuoi avversari.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
;	su
/	giù
Z	sinistra
X	destra
FRECCIA SIN	pausa sì/no
INST/DEL	fine gioco

ROLE



In questo gioco tu controlli una sfera che deve uscire dalla dimensione in cui si trova. Per riuscirci deve superare numerosi livelli in cui sono presenti altrettante piattaforme. Ogni piattaforma è formata da diversi rettangoli ognuno con caratteristiche diverse. Per superare un livello bisogna far scomparire tutte le caselle a righe oblique gialle passandoci sopra:la difficoltà consiste nel fatto che una volta scomparsa la casella si forma il vuoto nello spazio da essa occupato (se cadi nel vuoto perdi una vita). Dopo aver eliminato tutte le caselle in questione bisogna arrivare alla casella "EXIT" che dà l'accesso al livello successivo. Le caselle con la riga permettono il passaggio solo nel senso della riga, le caselle che "scorrono" devono essere attraversate due volte, le caselle grigie sono neutre ed infine le caselle "T" servono per trasportare la sfera su di un'altra piattaforma (premi leggermente SPARO per il teletrasporto, una pressione prolungata del pulsante SPARO fa passare automaticamente al livello successivo).

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio

AIRLAZ



A chiunque sarà venuto il desiderio di diventare un famoso pilota da caccia della marina, e pilotare così i famosi aerei protagonisti di innumerevoli film: con questo programma ora si può realizzare questo desiderio. Il gioco consiste nel pilotare appunto un aereo da caccia che deve sorvolare diverse zone di guerra. In ognuna di esse devi fare i conti con innumerevoli mezzi nemici che vogliono distruggerti a tutti i costi. Tu devi evitarli oppure colpirli con le mani a tua disposizione. Inizialmente hai una semplice mitragliatrice, ma se recuperi degli oggetti che compaiono sullo schermo puoi utilizzare delle armi più potenti (per selezionare il tipo di arma devi osservare l'indicatore in basso a destra e premere SPAZIO quando compare il tipo voluto). Ogni super arma ha una durata limitata. Alla fine di ogni zona devi affrontare un super mezzo nemico che deve essere colpito moltissime volte per essere distrutto.

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK	in porta 2
SPARO	inizio
SPAZIO	scelta arma
P	pausa
Q	abbandoni
(in modo pausa)	

ASSALTATORI



Alcuni terroristi hanno assaltato una ambasciata prendendo in ostaggio la figlia dell'ambasciatore. Essi hanno assunto il pieno controllo dell'edificio e minacciano di farlo saltare se le loro richieste non verranno soddisfatte entro le ore 18.00. Naturalmente queste sono inaccettabili, perciò ti viene affidato il compito di formare una squadra di tre uomini: un capo (LEADER), un esperto di comunicazioni (COMS) ed uno di esplosivi (DEMS). Scelti gli uomini, potrai selezionare, dall'alto in basso: il livello di difficoltà, il numero di colpi necessari per la distruzione del giubbotto antiproiettile (con conseguente morte), la possibilità di ricaricare delle armi ed il numero di granate. Sei ora pronto a penetrare nell'ambasciata: guida gli assaltatori entro l'edificio impostando la direzione dello spostamento con il joystick (in centro a destra). Durante l'azione tieni d'occhio l'orologio (in alto a sinistra) ed il numero di colpi che i tuoi uomini hanno già subito. Seleziona l'uomo da far entrare in azione tramite il riquadro a sinistra. Sono le 12.00 e mancano solo 6 ore prima delle 18.00. La missione non può fallire pena la morte della figlia dell'ambasciatore ma ... siamo in mani buone!

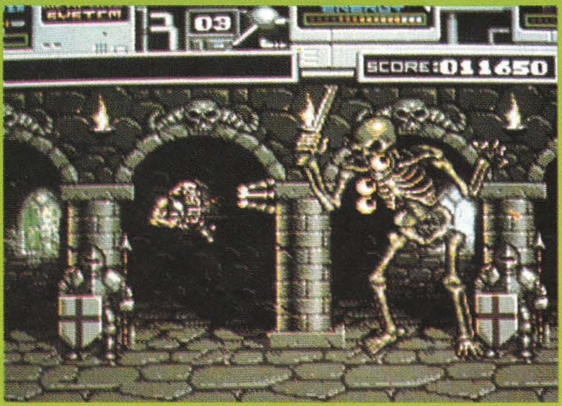
JOYSTICK IN PORTA 2

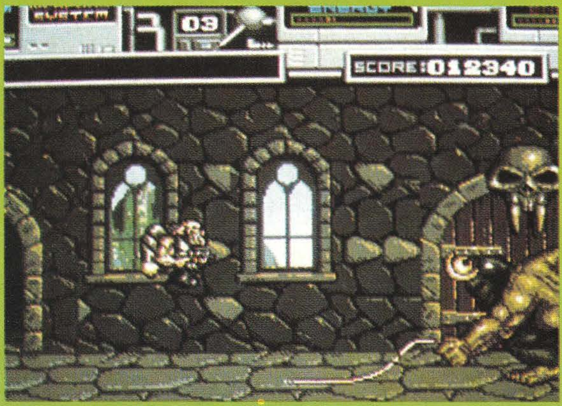
TASTI UTILIZZATI

RUN/STOP	inizio pausa
SPARO	fine pausa
A	fine gioco

RUBICON







Siamo nell'anno 2011 e un'esplosione ha distrutto un impianto nucleare russo, provocando un'enorme fuoriuscita di radiazioni che si diffondono fino in Finlandia. Anche se tutti i sopravvissuti sono riusciti a raggiungere dei luoghi di riparo, tutti i tentativi fatti per riportare l'impianto ad uno stato di sicurezza sono falliti - e alcune missioni si sono chiuse in circostanze sospette.
Ma la cosa peggiore è che cominciano a diffondersi notizie di animali mutati che vagano nella zona, attaccando in modo selvaggio tutti quelli che si avvicinano all'impianto nucleare.
Tu sei un ex-colonnello dell'esercito, un duro, e sei il tipo giusto per mettere ordine in tutta quella confusione. Per poter raggiungere senza problemi la centrale, devi farti strada attraverso i sette scenari a scorrimento orizzontale, tutti infestati da tipi stravaganti mutati, che hanno tutti in comune una cosa... sono golosi del tuo sangue. Se pensi di aver trovato quello che ci vuole per rimandare la tua cena e affrontare le mutazioni; e i tuoi bicipiti sono abbastanza in forze da permetterti di distruggere la maggior parte dei nemici senza doverli affrontare con un combattimento diretto, allora comincia.
La tua giornata comincia in un paesaggio arido di distruzione, sfigurato da un'eruzione vulcanica, dove viene attaccato da sciami di creature volanti che si lanciano a spolpare i crani grazie alle mascelle dotate di spaventosi denti. Uccidili e potrai avanzare verso la seconda parte dello schermo, ma solo se riesci a cavartela con i guardiani di metà livello.
Il jet-pack è particolarmente utile se devi affrontre un guardiano grosso, perché la maggior parte di loro ha il punto debole al di sopra della spalla. Per attivare una qualsiasi delle tue armi, ti basta selezionare quella che vuoi utilizzare e premere il tasto di funzione corrispondente. A partire da



questo momento raccogli semplicemente i barattoli che ti appaiono durante il gioco!
Il livello futurista è pieno di robot meccanici, elicotteri e carri giganti, che fanno ripetutamente fuoco contro di te, e non si arrendono poi così facilmente - o peggio, ti arrivano addosso da tutti e due i lati dello schermo.
Nel castello i nemici sono particolarmente grossi e cattivi. Il primo che incontri è un gigante, grasso, grosso e deforme. Per fortuna se ne sta lì seduto a martellare il pavimento, facendo però cadere il soffitto, dopo averlo colpito ripetutamente, riuscirai a liberarti di quel bravo ragazzo.
Appena dopo è il turno dello scheletro gigantesco. Saltella per tutto lo schermo brandendo e dimenando una spada contro di te. Il suo schema di lotta è molto elementare (salto a sinistra, salto a destra) per cui non dovrebbe essere un gran lavoro distruggerlo.
Ultimo ma non più facile arriva il frustatore. Questo caro ragazzo continua ininterrottamente a cercare di beccarti con la sua frusta. Non puoi avvicinarti troppo, per cui a questo punto possono veramente servirti un jet-pack e i seekers.
Quando sei riuscito a sconfiggere il drago alla fine del primo livello, arriva il momento di farti strada nel castello. Al suo interno la cosa più spaventosa è un dragone che salta qua e là nello schermo lanciandoti addosso fiammate di fuoco. Fra gli altri ostacoli troverai melma solida che ti cade sulla testa e botole misteriose.
Se un'occhiata fosse sufficiente per uccidere, in questo gioco non avresti problemi per distruggere gli avversari perché comprende scenari e sprites nemici fra i più belli. Ma per quale ragione il gioco deve allentarsi appena ti saltano nello schermo un po' di sprites nemici? Che rottura! Sei lì che cerchi di disfarti di uno dei guardiani e di colpo tutto lo schermo decide di passare in movimento al rallentatore. Prova a farci un pensierino, anche tutta la storia non è troppo chiara: dice che stai introducendoti in una zona colpita da radiazioni, infestata da animali mutati, ma quando raggiungi il livello tre incontri un uomo alla guida di un carro armato. E anche lo stile stop/start è molto sconcertante e rischia di rovinare il flusso di tutti i livelli.
La musica e gli effetti sonori durante il gioco creano un'atmosfera veramente eccezionale (e soprattutto l'esclamazione 'God damn'! quando muori), ma in ogni caso non sembra sufficiente per dargli gloria infinita.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

68

CBM 64 HIT PARADE

N. 68

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 TOP GUN - 2 ALIENATION	
3 AREE - 4 HELI	
5 FANTIES - 6 BOLLA	
7 SOMMERGIBILE - 8 OLD CAR	
9 FRANA - 10 UNDERFLY	
11 NOSI - 12 SCALE	
13 POMPELMO - 14 TOP PAJA	
15 CAMION	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 PANZER - 17 SKOK	
18 LOMBRICO - 19 TRIAX	
20 UFIX - 21 MEGA WAR	
22 GRACK - 23 UOMO ANTICO	
24 BOUNTY - 25 BISS	
26 INCASTRO - 27 HEROISM	
28 ROLE - 29 AIRLAZ	
30 ASSALTATORI	

QUESTA CASSETTA E' DI

NOME ______

COGNOME ______

VIA ______

CITTA ______

ANNOTAZIONI ______